

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam tahapan membuat film animasi yang ada seperti sekarang, ada tahapan – tahapan yang harus dilalui seperti tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Salah satu yang ada pada tahap produksi yaitu *lighting*. *Lighting* adalah tahapan melukis dalam tahap produksi. Dalam tahap ini, *lighting artist* akan melihat panduan warna yang sudah dibuat dari tahap pra produksi dan akan membuat *lighting* dan *mood* untuk sebuah *scene*. [1]

Dalam semua film baik *live action*, animasi 2D, ataupun 3D memerlukan perancangan *lighting*. Perancangan *lighting* penting khususnya dalam proyek animasi 3D, hal ini karena *lighting* tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan narasi atau *mood*, tetapi juga memperlihatkan lokasi, waktu kejadian, dan cuaca secara meyakinkan (Beane, 2012). [1]

Dalam hal ini, penulis bersama dengan beberapa teman seangkatan telah bekerjasama membuat sebuah film animasi pendek 3D dengan judul "Fatima : *The New Soul Of Qashye*". Film ini berkisah kehidupan zaman peperangan suku Qashye

di Barat Daya Persia. Film ini memperlihatkan lokasi di gurun pasir dan memiliki suasana Timur Tengah. Dalam film tersebut tentu terdapat kondisi waktu yang berbeda-beda yaitu di waktu siang hari, sore hari, dan juga malam hari. Film ini juga didominasi adegan *outdoor* seperti contoh adegan tempat tinggal suku Qashye yang mengalami kebakaran, perjalanan menaiki unta dari waktu siang menuju malam hari, dan adegan bertarung di padang gurun yang sangat panas. Dari hal ini penulis membutuhkan teknik pencahayaan yang sesuai yang dapat mendukung suasana dan kondisi serta mendukung konsep cerita. Teknik yang penulis pakai yaitu penggunaan *Ai Skydome Light*. *Ai Skydome Light* merupakan simulasi cahaya dari bola atau kubah yang mewakili langit. Ini juga dapat digunakan dengan *high dynamic range image* (HDRI) untuk melakukan pencahayaan dengan gambar[2]. Dari hal ini, Penulis akan merancang *lighting* salah satunya menggunakan *Ai Skydome Light*. Menurut penulis teknik ini cocok digunakan karena sifatnya yang dapat menyinari seluruh objek dan dapat memanfaatkan gambar sebagai cahaya. Penulis akan menggunakan teknik tersebut dalam perancangan ini serta menggunakan acuan referensi film dan fotografi untuk membantu rancangan *lighting* ini. Perancangan ini juga akan memperhatikan beberapa aspek yaitu tipe cahaya, peletakkan cahaya, intensitas cahaya, dan temperatur warna cahaya.

Untuk itu penulis akan membahas tentang bagaimana perancangan *lighting* menyesuaikan dengan waktu kejadian dalam film animasi pendek 3D "Fatima : *The New Soul Of Qashye*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *lighting* animasi pendek 3D “Fatima : *The New Soul Of Qashye*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya topik yang akan dibahas, penulis telah membuat beberapa Batasan pada masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Pembahasan hanya lingkup perancangan *lighting* pada aplikasi 3D Maya 2019.
2. Aspek yang dibahas meliputi tipe cahaya, intensitas cahaya, arah cahaya, dan temperatur warna cahaya.
3. Video film animasi pendek 3D “Fatima : *The New Soul Of Qashye*”.
4. Hasil akhir yang akan diuji adalah tampilan visual dari perancangan *lighting* pada film animasi pendek 3D “Fatima : *The New Soul Of Qashye*”.
5. Hasil akhir akan diuji oleh praktisi dalam bidang animasi, mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, dan penikmat film animasi.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Skripsi

Berdasarkan permasalahan, rumusan masalah dan batasan masalah. Dapat disimpulkan maksud dan tujuan penelitian ini antara lain adalah:

1. Merancang *lighting* untuk memvisualkan suasana dan waktu kejadian dalam film animasi pendek 3D “Fatima : *The New Soul Of Qashye*”.
2. Mengetahui bagaimana perancangan *lighting* film animasi pendek 3D “Fatima : *The New Soul Of Qashye*” pada aplikasi 3D Maya 2019.
3. Mengetahui bagaimana teori *lighting* dalam film animasi.

### **1.5 Manfaat Skripsi**

Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, Menambah ilmu mengenai *lighting* dari segi teori dan teknis pelaksanaannya.
2. Bagi pembaca, Memperoleh pengetahuan dan informasi akan *lighting* dalam sebuah film animasi.
3. Bagi universitas, Sebagai acuan serta rujukan untuk penelitian yang mempunyai topik sejenis.

### **1.6 Metode Penelitian**

Pada metode penelitian akan menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menunjang penelitian ini. Adapun penjelasan dari setiap tahapan sebagai berikut :

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Studi Pustaka

Studi dokumen melalui media buku, internet, *e-book*, karya ilmiah, dan artikel untuk mendapatkan informasi dan teori yang dapat membantu pengerjaan skripsi ini.

## 2. Observasi

Metode observasi diperlukan untuk mengetahui karakteristik pencahayaan sebuah film atau fotografi khususnya pada tata cahaya yang digunakan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis data yang digunakan untuk menguraikan kebutuhan informasi dan kebutuhan dari perancangan *lighting* animasi pendek 3D “Fatima : The New Soul Of Qashye”.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Pembahasan yang difokuskan adalah sistem tata cahaya atau *lighting* dalam aplikasi Maya 2019. Maka dari itu, rancangan skripsi ini memahami penggunaan cahaya atau *lighting* dalam aplikasi Maya 2019.

### 1.6.4 Metode Produksi

Metode Produksi memiliki beberapa tahapan – tahapan dimana terdiri dari tiga proses yaitu proses pra-produksi, produksi, dan proses pasca produksi.

### 1.6.5 Metode Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian penataan cahaya atau *lighting* pada film pendek animasi “FATIMA : The New Soul of Qashye” menyesuaikan kondisi

siang dan malam hari. Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan kuisioner dan hasil review mengenai kesesuaian perancangan *lighting*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, menggunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori dari penelitian berdasarkan pada studi pustaka.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem, dan tahapan – tahapan dari perancangan *lighting*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan hasil dari proses perancangan *lighting*.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan berisi rangkuman dari hasil analisis yang dilakukan sesuai dengan hasil pembahasan.